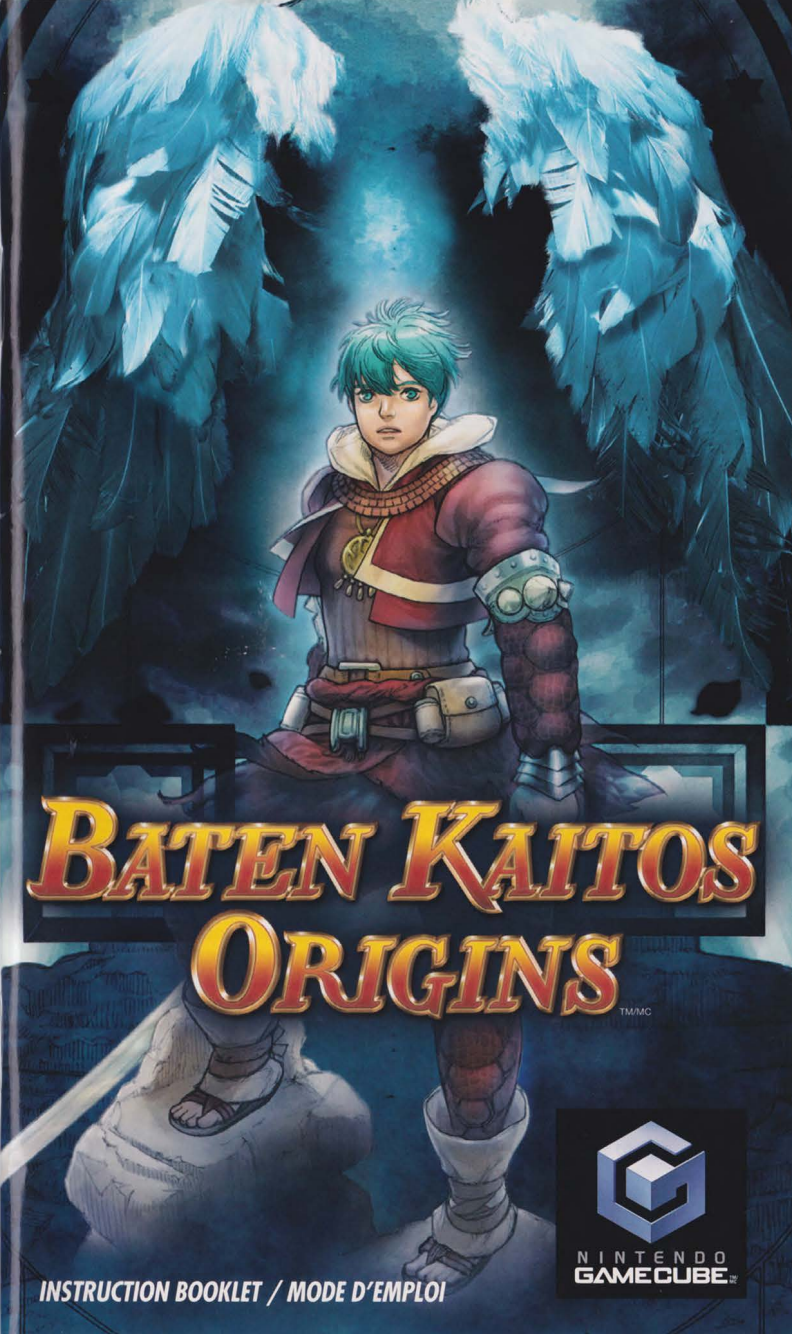

BATEN KAITOS
ORIGINS
TM/MC
NINTENDO
GAMECUBE
INSTRUCTION BOOKLET / MODE D'EMPLOI

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Loss of awareness
Altered vision	Involuntary movements	Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING - Electric Shock

To avoid electric shock when you use this system:

- Do not use the Nintendo GameCube during a lightning storm. There may be a risk of electric shock from lightning.
- Use only the AC adapter that comes with your system.
- Do not use the AC adapter if it has damaged, split or broken cords or wires.
- Make sure that the AC adapter cord is fully inserted into the wall outlet or extension cord.
- Always carefully disconnect all plugs by pulling on the plug and not on the cord. Make sure the Nintendo GameCube power switch is turned OFF before removing the AC adapter cord from an outlet.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness. If you or your child feel dizzy or nauseous when playing video games with this system, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

⚠ CAUTION - Laser Device

The Nintendo GameCube is a Class I laser product. Do not attempt to disassemble the Nintendo GameCube. Refer servicing to qualified personnel only.

Caution - Use of controls or adjustments or procedures other than those specified herein may result in hazardous radiation exposure.

CONTROLLER NEUTRAL POSITION RESET

If the L or R Buttons are pressed or the Control Stick or C Stick are moved out of neutral position when the power is turned ON, those positions will be set as the neutral position, causing incorrect game control during game play.

To reset the controller, release all buttons and sticks to allow them to return to the correct neutral position, then hold down the X, Y and START/PAUSE Buttons simultaneously for 3 seconds.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Le sceau officiel vous assure que ce produit est autorisé sous licence ou fabriqué par Nintendo. Vérifiez toujours la présence du sceau lorsque vous achetez des systèmes, des accessoires, des jeux ou tout autres produit connexe.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.
Nintendo n'agrée pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le Sceau officiel de Nintendo.

THIS GAME SUPPORTS GAME PLAY WITH ONE PLAYER AND CONTROLLER.

THIS GAME REQUIRES A MEMORY CARD FOR SAVING GAME PROGRESS, SETTINGS OR STATISTICS.

THIS GAME IS COMPATIBLE WITH PROGRESSIVE SCAN MODE TVs.

CE JEU PERMET LE JEU EN SOLO, EN UTILISANT UN SEUL CONTRÔLE MANUEL.

CE JEU REQUIERT UNE CARTE DE MÉMOIRE POUR LA SAUVEGARDE DE LA PROGRESSION, DES RÉGLAGES ET DES STATISTIQUES.

CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LES TÉLÉVISEURS OFFRANT LE MODE DE BALAYAGE PROGRESSIF.

NEED HELP PLAYING A GAME?

*Nintendo's game pages, at **www.nintendo.com/games**, feature walkthroughs, frequently-asked questions, and codes for many of our games. If your answer isn't there, check out our forums where you can exchange tips with other gamers on-line.*

*For more information about our on-line forums, visit **www.nintendo.com/community**.*

*If you don't have access to the website, recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at **(425) 885-7529**. This may be a long distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill.*

BESOIN D'AIDE POUR JOUER?

*Sur le site **www.nintendo.com/games**, des pages sur les jeux de Nintendo présentent le déroulement des jeux, des foires aux questions et des codes pour plusieurs de nos jeux. Si la réponse que vous cherchez n'y est pas, consultez nos forums où vous pouvez échanger, en ligne, des indices avec d'autres joueurs.*

*Pour obtenir plus d'information sur nos forums en ligne, visitez **www.nintendo.com/community**.*

*Si vous n'avez pas accès au site Web, vous pouvez obtenir des conseils enregistrés pour de nombreux jeux, en utilisant la ligne de puissance de Nintendo au **(425) 885-7529**. Il peut s'agir d'un interurbain, demandez donc la permission à la personne responsable du compte de téléphone.*

DOLBY PRO LOGIC II

Manufactured under license from Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

Fabriqué sous brevet de Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic et le symbole du double D sont des marques de commerce de Dolby Laboratories.

This game is presented in Dolby Pro Logic II. To play games that carry the Dolby Pro Logic II logo in surround sound, you will need a Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic or Dolby Pro Logic IIX receiver. These receivers are sold separately.

Ce jeu est offert en Dolby Pro Logic II. Pour jouer des jeux portant le logo de Dolby Pro Logic II en son ambiant, vous aurez besoin d'un récepteur Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic ou Dolby Pro Logic IIX. Ces récepteurs sont vendus séparément.

Fonts used in-game are provided by Bitstream Inc. All rights reserved.

Les fontes utilisées dans le jeu sont fournies par Bitstream Inc. Tous droits réservés.

Nintendo

TM & © 2003 2006 NAMCO BANDAI Games Inc. Baten Kaitos is a trademark of NAMCO BANDAI Games Inc. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

MC & © 2003 2006 NAMCO BANDAI Games Inc. Baten Kaitos est une marque de commerce de NAMCO BANDAI Games Inc. MC, ® ET LE LOGO DU NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO. © 2006 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Baten Kaitos Origins™/MC

CONTENTS

Getting Started	6
Controls	7
Magnus Cards	8
The Field Screen	9
The Camp Screen	13
Battle Magnus	15
Quest Magnus	18
The Battle Screen	20
Using Battle Magnus	22

TABLE DES MATIÈRES

Pour commencer	32
Commandes	33
Cartes Magnus	34
L'écran du terrain	35
L'écran du camp	39
Magnus de combat	41
Magnus de quête	44
L'écran de combat	46
Utiliser les Magnus de combat	48

Getting Started

Insert Disc 1 of Baten Kaitos Origins into your Nintendo GameCube and turn the power on. Two menu options will appear.

NEW GAME

Choose this option to start a new game from the beginning. The story begins with the player taking on the role of a spirit who shares a connection with the main character, Sagi. Select New Game with the Control Stick or ✚Control Pad, then press the A Button or Start to begin.

LOAD GAME

Choose Load Game to continue a saved game. You must have first inserted a Memory Card with a Baten Kaitos Origins save file into Slot A or Slot B. After choosing Load Game, choose a Memory Card Slot and pick the save file you want to load.

Changing Discs

This game uses two Nintendo GameCube Game Discs. The first time you play the game, you must insert Disc 1. Once the Change Discs screen appears, follow the instructions to change discs.

Controls

Basic controls for each game screen are explained here. For more detailed explanations, refer to the pages shown next to the headlines.

THE CONTROLLER

The different parts of the Nintendo GameCube Controller are listed below.

The controller's Rumble Feature can be turned on or off by accessing the camp menu from the sub-world map.

FIELD SCREEN & SUB-WORLD MAP SCREEN CONTROLS

CONTROL STICK	MOVE CHARACTER
A BUTTON	CONFIRM SELECTION
B BUTTON	HEARTWING DASH, CANCEL SELECTION
C STICK	DISPLAY/SELECT QUEST MAGNUS
X BUTTON	RELEASE QUEST MAGNUS (WHEN SELECTING A QUEST MAGNUS)
Y BUTTON	DISPLAY CAMP SCREEN
L BUTTON	SWITCH WITH MIXER (WHEN SELECTING A QUEST MAGNUS)
R BUTTON	SWITCH WITH MIXER (WHEN SELECTING A QUEST MAGNUS)
START	PAUSE

FIELD SCREEN EXCLUSIVE CONTROLS

CONTROL STICK	MOVE CURSOR
+ CONTROL PAD	MOVE CURSOR
A BUTTON	SPEAK, INSPECT, HEARTWING JUMP, SEND A MESSAGE

Magnus Cards

This section will tell you all about Magnus Cards. The first thing you should learn is how the Magnus system works.

WHAT IS A MAGNUS?

In the world of Baten Kaitos, there are items called Magnus (or Magnus Cards) that can absorb the essence of almost anything, including weapons, magic, and items. (They cannot, however, absorb the essence of certain precious items.) You will use these Magnus during battle and in other specific situations during your quest.

There are two types of Magnus: Battle Magnus and Quest Magnus.

BATTLE MAGNUS

Magnus used in battle are called Battle Magnus. There are several types of Battle Magnus, including technique Magnus, special technique Magnus, and equipment Magnus. You will use Battle Magnus during fights to attack your enemies and replenish health. Once you use a Battle Magnus, it goes back into your deck to be used again.

SPIRIT NUMBER

QUEST MAGNUS

When you investigate places and things on the field screen, you may have opportunities to absorb their Magna essence. If you have a blank Magnus Card when such an opportunity arises, you can absorb the essence of that object and take it with you. These Magna essences become Quest Magnus, and can be used in the many different subquests.

The Field (Part 1)

In the field you will explore both towns (where you can learn information or shop to prepare for your coming adventures) and dungeons (where you must battle enemies as you go).

VIEWING THE GAME SCREEN

Below are some things you'll encounter in towns and dungeons.

1 EXCLAMATION MARKS

When an exclamation mark appears, press the A Button to examine that location. This is also how you open doors.

2 QUEST MAGNUS WINDOW

Tilt the C Stick any direction to view the Quest Magnus window. (See page 10 for details.) The window may appear automatically in some instances.

3 TOWNSFOLK

Approach townsfolk and press the A Button to speak to them.

4 ENEMIES

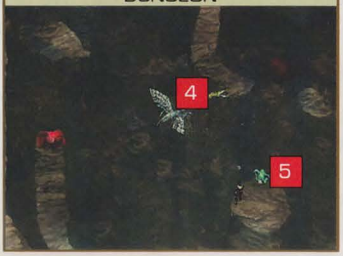
If you touch an enemy, you must battle it.

5 CHESTS

Approach a chest and press the A Button to open it and retrieve the item inside.

TOWN

DUNGEON



HOW TO USE QUEST MAGNUS

You can use Quest Magnus once you have blank Magnus Cards. However, Quest Magnus cannot be used in battle. Also, some Quest Magnus can be created only with the passage of time, the effects of other Quest Magnus, or by performing a Magna-Mix. (See page 18 for details.)

Using Quest Magnus

The Quest Magnus window automatically appears in instances where you can use a Quest Magnus. Tilt the C Stick left or right to scroll through your Quest Magnus, then press the A Button to use the selected Magnus. If you have more than eight Magnus Cards, tilt the C Stick up or down to scroll through rows of cards. The Quest Magnus window will appear anytime you tilt the C Stick while outside of battle. You can use the window to check on your Quest Magnus or perform a Magna-Mix. (See page 18 for details.)

Getting Magna Essence

If you examine a location where an exclamation mark appeared, you may find Magna Essence. If you have blank Magnus Cards, you may be able to absorb that essence.

Emptying Magnus Cards

Select a Quest Magnus and press the X Button to release that Magna Essence. Doing so will empty the Magnus Card and turn it back into a blank Magnus Card. You can also do this on the camp menu using the View and Mix option under Quest Magnus. (Note that some Quest Magnus cannot be emptied.)

The Field (Part 2)

SHOPS

Towns contain shops where you can buy, sell, and upgrade Battle Magnus, or read any letters that may have arrived for you.

Buy and Sell

Choose Buy and Sell to do your shopping. Make a selection from the menu, then confirm the items you want to buy, sell, or upgrade. The options that appear may differ from shop to shop.

SHOPPING OPTIONS

BUY

BUY BATTLE MAGNUS.

SELL JUNKPILE

SELL ALL THE MAGNUS CARDS IN YOUR JUNKPILE.
(SEE PAGE 17 FOR DETAILS.)

UPGRADE

CHOOSE THIS OPTION TO STRENGTHEN BATTLE MAGNUS YOU CURRENTLY OWN. POSSIBLE MAGNUS UPGRADES VARY BY SHOP. IN ADDITION TO GOLD, YOU MAY NEED SPECIAL QUEST MAGNUS TO UPGRADE A BATTLE MAGNUS.

WHEN UPGRADING A LONG SWORD:
LONG SWORD (BATTLE MAGNUS)
+ BLAZE (QUEST MAGNUS)
= FIRE SWORD (BATTLE MAGNUS)

MAGNUS PACK COUPONS

YOU CAN TRADE MAGNUS PACK COUPONS (FOUND IN YOUR VALUABLES) FOR TEN MYSTERY BATTLE MAGNUS.

LEAVE

CHOOSE THIS TO QUIT SHOPPING.

The Field (Part 3)

THE ENDMOST BETHEL

Speak to the priest and pray to upgrade your class or buy Aura. He will also offer you detailed explanations of the class and Aura systems.

Class Upgrade

Once you build up your TP to a certain value, you can upgrade the class of your Battle Magnus deck. When you upgrade your deck class, the number of cards you can hold in your deck, the size of the MP Gauge that builds up in battle, and the number of cards you can discard at once increases.

Buy Aura

If you have particular valuables, like Charms and Talismans, you can buy Aura and use it to temporarily boost the attribute of a single character. There are several different types of Aura, but you can only buy one per character at any given time. The higher your level, the greater the effect of the Aura. If you buy new Aura while the previous one is still in effect, the effects of the previous one will cease.

EXAMPLES OF AURA

ATTACK	BOOSTS YOUR ATTACK POWER.
EARTH	BOOSTS YOUR PHYSICAL DEFENSES.
FIRE	BOOSTS YOUR FLAME DEFENSES AND FIRE RESISTANCE.

The Camp Screen

Press the Y Button in the field or on the sub-world map to view the camp screen. Here you can check your Magnus and other belongings and change a variety of settings.

VIEWING THE GAME SCREEN

Below is the basic information you can check on the camp screen.

1 PLAYER (SPIRIT) NAME

2 ACTIVE DECK

This is the deck you use in battle.

3 CURRENT DECK CLASS

When you upgrade your class, the number of decks you can create and your MP Gauge both increase.

4 CURRENT TECHNICAL POINTS (TP)

TP is earned in battle. Once you earn enough, you can upgrade your deck.

5 CAMP MENU

6 CHARACTER WINDOW

Your characters' parameters are displayed here. Tilt the C Stick up or down to scroll, and left or right to change display size.

Parameters

These are the abilities of the character shown in the character window. Defense and Resistance values can change based on Aura and the effects of Quest Magnus. Green numbers represent abilities that are currently boosted, while red numbers show abilities that have been reduced.

LV.	THE CHARACTER'S LEVEL. INCREASES WHEN ENOUGH EXPERIENCE (EXP) IS GAINED.
HP	THE CHARACTER'S STAMINA (HIT POINTS). IF THIS REACHES ZERO IN BATTLE, THE CHARACTER GOES DOWN.
EXP	THE AMOUNT OF EXP THE CHARACTER HAS EARNED SO FAR.
NEXT	THE AMOUNT OF EXP NEEDED TO ATTAIN THE NEXT LEVEL.
ATTACK	PHYSICAL ATTACK POWER.
DEFENSE	DEFENSE AGAINST ELEMENTAL ATTACKS (PAGE 25).
RESISTANCE	DEFENSE AGAINST THE VARIOUS STATUS AILMENTS.
AURA	CURRENT AURA (PAGE 12).

Camp Menu

Use the Control Stick or ✚ Control Pad to select an item, then press the A Button to get a detailed explanation of it.

BATTLE MAGNUS (PAGE 15-17)	CHECK BATTLE MAGNUS AND EDIT YOUR DECKS.
QUEST MAGNUS (PAGE 18-19)	CHECK AND COMBINE QUEST MAGNUS.
SUBQUESTS	LOOK OVER A LIST OF SUBQUESTS YOU'VE RECEIVED AND CHECK SEDNA MAGNUS.
GATHERING	VIEW ALL OF THE MAGNUS, EX COMBOS, AND MONSTER INFO YOU'VE COLLECTED. YOU CAN ALSO LISTEN TO MUSIC FROM THE GAME.
SYSTEM	CHANGE BATTLE, VIBRATION, AND SOUND SETTINGS, OR SEE HOW LONG YOU'VE BEEN PLAYING.
SAVE	SAVE GAME DATA.
LOAD	LOAD GAME DATA.
GOLD	HOW MUCH GOLD YOU HAVE.

Battle Magnus (Part 1)

Use this menu to configure settings for Magnus used in battle.
Be sure to organize your deck before you fight.
Preparation brings victory!

DECKS

Your decks are composed of a certain number of each card type, all chosen by you before you encounter an enemy. All characters will draw from a single deck, but some cards are specific to certain party members (page 22), so be sure to include a variety. At first you will only be able to create one deck, but as you raise your deck class (page 12), you will be able to store more than one at a time.

Deck Selection

Change your deck settings. Select a deck and press the A Button. You will then see the Deck Selector menu.

DECK SELECTOR MENU

SET TO ACTIVE DECK	USE THE DESIGNATED DECK IN BATTLE.
EDIT THIS DECK	PLACE BATTLE MAGNUS IN YOUR DECK, OR RETURN THEM TO YOUR STOCK (PAGE 16).
CHANGE MEMBERS	CHANGE THE MAKEUP OF YOUR PARTY (PAGE 17).
RENAME THIS DECK	CHANGE THE NAME OF YOUR DECK (PAGE 17).
INITIALIZE	INITIALIZE YOUR DECK (PAGE 17).
COPY THIS DECK	COPY YOUR DECK (PAGE 17).

Edit Deck

Use the Control Stick or the ✚ Control Pad to select a Magnus with the cursor, then press the A Button. Press the L or R Buttons to change windows, and use the Y Button to sort.

1 STOCK

These are all of your Battle Magnus. Cards being used in the deck you are currently editing will appear grayed out, but they can be used in other decks as well.

2 DECK BEING EDITED

This shows the name and the cards contained in the deck you are editing.

3 SORT

Choose a category and sort accordingly.

4 MAGNUS WINDOW

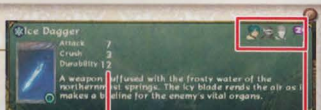
5 NUMBER OF MAGNUS

This is the number of cards in your deck and the number your deck can contain.

SPIRIT NUMBERS	SORT BY SPIRIT NUMBERS.
TYPE	SORT BY TYPE.
USER	SORT BY USER.
DECK USAGE	SORT MAGNUS NOT IN ANY DECK.

The Magnus Window

Check Magnus info here. Use the Z Button to toggle window size.


Ice Dagger
Attack 7
Crush 2
Durability 12
A weapon infused with the frosty water of the northern
ist springs. The icy blade rends the air as i
makes a b
line for the enemy's vital organs.

MAGNUS PROPERTIES

This shows the attack and defense value of Magnus, as well as affiliation and effects. Stats that will be raised are shown in green, and stats that will be lowered are shown in red.

CHARACTERS

The faces of characters who can use this card are highlighted.

Battle Magnus (Part 2)

Change Members

Set which members you would like to use in battle. Move the Control Stick or ✚ Control Pad up and down to select the members, and left or right to toggle their active status. Select a character and press the A Button in order to change the layout of your party. Press OK to confirm your choices.

Rename Deck

You can change the name of your decks.

Initialize

You can erase deck data, but you cannot erase your active deck.

Copy Deck

You can copy deck data to an empty deck slot. You will not be able to choose this option when you have no empty deck slots available.

STOCK

You can see all of the Magnus cards you have collected here. You can use the Y Button to sort your Magnus (page 16). You can use the X Button to move a Magnus to the junkpile, but only if the Magnus is not grayed out.

JUNKPILE

This is a place for Magnus you no longer need. Once your junkpile exceeds 200 cards, cards will be deleted permanently in the order in which you threw them away. However, if you visit a shop, you can sell all of your junk cards (page 11). Select a Magnus and press the A Button to return it to your stock.

Quest Magnus

This menu lets you view and arrange your Magnus, or combine them based on recipes.

VIEW AND MIX

This option allows you to view Quest Magnus. You can then perform a Magna-Mix on Quest Magnus Cards to create a new Quest Magnus.

Magna-Mix

You can put multiple Quest Magnus into a special blank Magnus called a Magna Mixer to create different Quest Magnus. First, select the Mixer in the window on the right and press the A Button to confirm. Next, choose two Magnus to use as ingredients.

Quest Magnus
Choose materials to mix.
Discard
Mixers
Scrap
[Salt] [Boulder]
Place these magna essences in the mixer?
Add
Boulder
A special boulder made from collected stones reinforced with rubber. Getting hit by this would hurt (or kill) you. Boosts physical offense.

A Magna-Mix generally uses two Quest Magnus, but in some cases it may require additional ingredients. If a notice icon appears and an exclamation mark appears over the Mixer while you are blending, add the correct additional ingredients. If you do not add them, your mix may fail. Be aware that a Magna-Mix does take some time to complete.

NOTICE ICON

This icon will notify you when to add ingredients and when your mix is complete.

MAGNA MIXER

Ordering

Some Quest Magnus react oddly when they are next to each other. This means the ordering of Quest Magnus can be very important. To shift Quest Magnus, select one and press the A Button.

QUEST MAGNUS REACTIONS

The arrow here indicates which Magnus is influencing another.

MIXING RECIPES

When you create a new Quest Magnus with the Mixer, the recipe will appear here for future reference. Recipes you find in your travels will also appear here.

Moving the Cursor

There are two windows on both the deck and Magnus screens. Use the L or R Buttons to switch between left and right windows.

The Battle Screen

The battle screen contains a wealth of information. Learning how to use it could save your neck in a fight.

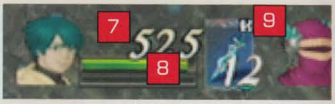
THE BATTLE SCREEN

1 READY LIST

This list shows the order of characters who are ready to act in battle. The character at the top of the list will be the next to act.

STANDING POSITION:

LEFT:	
MIDDLE:	
RIGHT:	



2 MAGNUS DESCRIPTION WINDOW

Displays the name of the Magnus and the character who can use it.

3 YOUR HAND

You can choose these Magnus.

4 CHARACTER CHOOSING MAGNUS

Tilt the C Stick left or right to change the character who is currently selecting Magnus.

5 CURRENT STATUS

Action means the character is ready to act, Down means the character is down, Danger means the character is not conscious, and Pass means the character has been skipped over.

6 MP GAUGE

7 CURRENT HP

Displayed as both numerals and as a gauge.

8 DELAY GAUGE

This gauge fills when you finish a turn or when your character is down or unconscious. Until it disappears, you cannot take an action. The gauge bar only disappears with the passage of time.

9 EQ (EQUIPPED MAGNUS)

This is Magnus that you have equipped (page 27). The numbers display resistance values.

MP GAUGE

MP stands for "Magnus Power," and it is used up whenever you use special techniques or artifact Magnus (page 26). This single MP Gauge is shared by all three party members, and it will decrease each time any of them uses technique, item, equipment, element, or strategy Magnus. When it is maxed out, it will gain one level, allowing you to use special techniques or artifact Magnus of that level. When you level up your deck class (page 12), the maximum level your MP Gauge can reach will be one level higher.

WHEN YOUR MP GAUGE IS LEVEL 1 ⇨

YOU CAN USE LEVEL 1 SPECIAL TECHNIQUES AND ARTIFACTS.

Burst

If your MP Gauge reaches level 5 and you press the Y Button, you will enter a Burst State, allowing you to use special technique and artifact Magnus with no MP cost for a short period of time. When the Burst State ends, your MP will drop to zero, and it will not begin to regenerate again for a little while.

Magnus in Your Hand

When you use a Magnus in your hand that has been drawn from the shuffled deck in battle, the card marked "Next" is the one that will replace it in your hand. The number of Magnus in your hand is based on the number of Magnus in your deck, and will decrease accordingly. You may notice that sometimes the card marked "Next" is glowing. This means that the power of the spirits has acted to choose the best card for you to use next.

Using Battle Magnus (Part 1)

All actions in battle are the result of using attack, defense, or recovery Magnus. Learn the differences, and use them wisely.

LOOKING AT BATTLE MAGNUS

You can tell the type and use of Magnus by its colour and markings.

1 BACKGROUND COLOUR

This tells you the element of the Magnus, or which element it defends against (page 25).

2 SPIRIT NUMBERS

The numbers on Magnus change depending on their type (pages 26-27).

0 : EQUIPMENT MAGNUS
1 : WEAK ATTACK
2 : MEDIUM ATTACK
3 : STRONG ATTACK
4 : LEVEL 1 SPECIAL TECHNIQUE
5 : LEVEL 2 SPECIAL TECHNIQUE
6 : LEVEL 3 SPECIAL TECHNIQUE

3 R MARK

This mark appears on Magnus that can be equipped during a Relay Combo (page 25).

4 REQUIRED MP LEVEL

These numbers only appear on Magnus that require MP to use. The design is also different depending on which character can use it.

SAGI

GUILLO

MILLY

ALL THREE

5 UPGRADE MARK

This mark appears on Magnus that has been upgraded (page 11).

6 CHARACTER WHO CAN USE

The design of each Magnus should tell you who can use it.

HOW TO USE MAGNUS

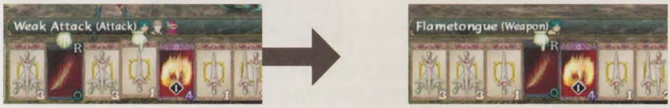
Choose a Magnus from those in your hand, and press the A Button to use it.

Choose a Target

When using technique, special technique, or item Magnus, you can choose a friendly or enemy target (page 26). When choosing the Magnus, press the L or R Buttons to scroll through the possible targets. When you choose an enemy target, you can also check their Delay Gauge.

Arranging Magnus

When you choose a Magnus, you can also rearrange the Magnus in your hand. Tilt the Control Stick or ✚ Control Pad down to choose a Magnus, and then repeat that action to move it.



Discard a Magnus

You can discard a Magnus by pressing the B Button. At first, you can only discard one at a time, but as your class level goes up, you will be able to discard more at once. You cannot discard and use Magnus at the same time however.

Select Time (ST)

Select Time is the amount of time you have to choose Magnus during a turn in battle. When this timer reaches 0, that character's turn will end. The countdown timer may differ depending on which Battle Mode you select, so please choose a mode that best suits you.

Using Battle Magnus (Part 2)

COMBOS

Combos occur when a character unleashes a barrage of consecutive techniques. You can only do this by using Magnus in the order of their Spirit Numbers from lowest to highest. The more Magnus you use, the more your MP Gauge will fill. You cannot use Magnus without Spirit Numbers to create Combos.

MAGNUS YOU CAN USE TO CREATE COMBOS ARE GLOWING IN WHITE.

WHILE IT IS POSSIBLE TO SKIP NUMBERS WHEN CREATING COMBOS, YOU CANNOT GO FROM HIGH TO LOW, NOR CAN YOU USE THE SAME NUMBER TWICE.

EX (EXTRA) COMBOS

When you use some special combinations of Magnus, you may perform an EX Combo, raising your attack power or some other parameter. You can view the EX Combos you have discovered through the Gathering Menu.

RELAY COMBO

A Relay Combo is a combo involving two or more characters. When one character finishes with a special technique and the next character opens with a weak attack, you can begin a Relay Combo. If there is an enemy in the ready list (page 20) between the two characters, or if the two characters have different targets, the combo will fail.

A MAGNUS THAT ALLOWS YOU TO START A RELAY COMBO WILL BE LABELED RELAY.

Equipment and Element Magnus with the R Mark

When you perform a Relay Combo, using an equipment Magnus during the combo will break the chain unless it has an R Mark (page 22).

Elements

Battle Magnus are usually aligned with one of seven different elements: Fire, Ice, Holy, Darkness, Lightning, and Physical/Variable. Equipping or using a Magnus will bring about an effect related to its elemental affiliation. Try to use Magnus of an element that an enemy has the lowest resistance to in order to maximize your damage. Be careful not to use an elemental attack against an enemy who has a high resistance to that element.

"VARIABLE" ELEMENT MAGNUS ARE FOR SPECIAL TECHNIQUES ONLY. THESE ARE USUALLY PHYSICAL ATTACKS, BUT THEY CAN TAKE ON THE PROPERTIES OF AN ELEMENTAL WEAPON IF YOU HAVE ONE EQUIPPED.

Using Battle Magnus (Part 3)

TYPES OF BATTLE MAGNUS

There are six main types of Battle Magnus. Each has their own strengths, so you must learn when best to use them.

Technique Magnus (Spirit Numbers 1, 2, and 3)

These attacks are numbered in order of increasing strength, and all characters can use them. The Spirit Numbers correspond to a weak attack, a medium attack, and a strong attack.

Special Technique Magnus (Spirit Numbers 4, 5, and 6)

These Magnus are specific to each character, increase in strength from level one to level three, and require an MP level equal to that number to use. Their Spirit Numbers are 4, 5, and 6.

Item Magnus (No Spirit Numbers)

Almost all of these can be used by any character. They do things like raise attack power or heal HP. Since they do not have Spirit Numbers, they cannot be used in combos. The artifacts require MP to use.

Equipment Magnus (No Spirit Numbers)

This type is divided into three categories: weapons, armor, and accessories. Only one can be used at a time in battle. When you equip one (page 20), it will imbue your character with certain properties. When an item's durability reaches zero or the battle ends, you will unequip the Magnus automatically.

THIS TYPE OF MAGNUS USUALLY HAS A SPIRIT NUMBER OF ZERO, BUT SOME ARMOR AND ACCESSORY MAGNUS HAVE NO SPIRIT NUMBERS.

WEAPONS	THESE ARE SPECIFIC TO EACH CHARACTER. EQUIPPING THEM RAISES YOUR CHARACTER'S ABILITY TO CAUSE DAMAGE OR INFLICT STATUS EFFECTS ON ENEMIES. EACH USE SLIGHTLY REDUCES THE DURABILITY OF THE WEAPON.
ARMOR	THESE ARE SPECIFIC TO EACH CHARACTER. EQUIPPING THEM RAISES YOUR CHARACTER'S ABILITY TO PREVENT DAMAGE. EACH ATTACK RECEIVED SLIGHTLY REDUCES THE DURABILITY OF THE ARMOR.
ACCESSORIES	ALL CHARACTERS CAN USE THIS TYPE, AND EACH MAGNUS WILL GIVE DIFFERENT BENEFITS.

Element Magnus (No Spirit Numbers)

Variable element technique Magnus (page 25) can take on the characteristics of elemental special techniques (such as Fire, Ice, Lightning, Light, and Darkness) and bestow special stat bonuses. All characters can use these Magnus.

BECAUSE THEIR SPIRIT NUMBER IS ZERO, THESE CAN BE USED LIKE EQUIPMENT MAGNUS. HOWEVER, THEY ONLY LEND THEIR PROPERTIES TO THE NEXT ATTACK OR COMBO.

FIRE

ICE

LIGHTNING

HOLY

DARKNESS

Strategy Magnus (No Spirit Numbers)

All characters can use these special Magnus. They allow you to do things like flee from battle or taunt your foes. Because their Spirit Number is zero, they cannot be used in combos.

Important Legal Information

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact Nintendo Customer Service (see below).

The contents of this notice do not interfere with your statutory rights.

This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

For further information or assistance, please contact:
Nintendo Consumer Service
www.nintendo.com
or call 1-800-255-3700
(U.S. and Canada)

Warranty & Service Information

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at www.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at www.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing. In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING **WARRANTIES OF MERCHANTABILITY** AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL DE PRÉCAUTIONS SPÉCIFIQUES CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ COMPRIS AVEC CE PRODUIT AVANT D'UTILISER UN APPAREIL NINTENDO®, UN DISQUE OU UN ACCESSOIRE. LE PRÉSENT MODE D'EMPLOI CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ – VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent à des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

Convulsions	**Tics oculaires ou musculaires**	**Perte de conscience**
Troubles de la vue	**Mouvements involontaires**	**Désorientation**

Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :

1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous avez les mains, les poignets, les bras ou les yeux endoloris pendant le jeu ou après, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Choc électrique

Pour éviter les chocs électriques en utilisant cet appareil :

- N'utilisez pas le Nintendo GameCube pendant un orage. Vous pourriez être victime d'un choc provenant d'un éclair.
- N'utilisez que l'adaptateur CA fourni avec votre appareil.
- N'utilisez pas un adaptateur CA dont le cordon ou les fils sont endommagés, fendus ou brisés.
- Assurez-vous que le cordon de l'adaptateur CA est parfaitement inséré dans la prise murale ou dans la prise d'une rallonge électrique.
- Débranchez toujours soigneusement toutes les connexions en tirant sur la fiche et non sur le cordon. Assurez-vous que le commutateur du Nintendo GameCube est en position Off (hors fonction) avant de retirer le cordon de l'adaptateur CA d'une prise.

⚠ AVERTISSEMENT - Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséeux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

⚠ AVERTISSEMENT - Mécanisme au laser

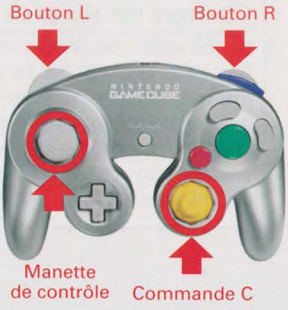
Le Nintendo GameCube est un appareil au laser de catégorie I. N'essayez pas de démonter le Nintendo GameCube. Confiez votre appareil à du personnel qualifié pour sa réparation.

Avertissement – L'utilisation des commandes ou des réglages ou des procédures autres que ceux spécifiés aux présentes pourrait causer une exposition dangereuse aux radiations.

REMISE À ZÉRO DE LA TÉLÉCOMMANDE

Si vous appuyez sur les boutons L ou R, ou déplacez la manette ou la commande C hors de leur position neutre pendant que vous mettez l'appareil en fonction, ces positions deviendront la position neutre, causant le mauvais fonctionnement du jeu pendant la partie.

Pour remettre la télécommande à zéro, relâchez toute pression sur les boutons et la manette pour leur permettre de reprendre leur position neutre correcte et maintenez la pression sur les boutons X, Y, de mise en marche et de pause simultanément pendant 3 secondes.



Pour commencer

Insère le disque 1 de Baten Kaitos Origins dans ton Nintendo GameCube et allume-le. Deux options de menu apparaîtront.

NOUVELLE PARTIE (NEW GAME)

Choisis cette option pour commencer une nouvelle partie à partir du début. L'histoire commence avec le joueur prenant le rôle d'un esprit qui partage une connexion avec Sagi, le personnage principal. Sélectionne « New Game » avec la commande C ou avec le bouton directionnel ✚, ensuite, appuie sur le bouton A ou Start pour commencer.

CHARGEMENT D'UNE PARTIE (LOAD GAME)

Choisis « Load Game » afin de continuer une partie sauvegardée. Tu dois avoir tout d'abord inséré une carte mémoire contenant le fichier sauvegardé de Baten Kaitos Origins dans la fente A ou B. Après avoir choisi « Load Game », choisis une fente de carte mémoire et sélectionne le fichier sauvegardé que tu veux charger.

Changer les disques

Ce jeu utilise deux disques pour Nintendo GameCube. La première fois que tu joues, tu dois insérer le disque 1. Une fois que l'écran de changement de disques apparaît, suis les instructions pour changer les disques.

Commandes

Les commandes de base pour chaque écran de jeu sont expliquées ici. Pour des explications plus détaillées, réfère-toi aux pages indiquées à côté des titres.

LA TÉLÉCOMMANDE

Les différentes parties de la télécommande Nintendo GameCube sont listées ci-dessous.

La caractéristique de vibration de la télécommande peut être activée ou désactivée en accédant au menu du camp à partir de la carte de sous-mondes.

COMMANDES DE L'ÉCRAN DU TERRAIN ET DE L'ÉCRAN DE LA CARTE DE SOUS-MONDES

MANETTE	DÉPLACER LE PERSONNAGE
BOUTON A	CONFIRMER UNE SÉLECTION
BOUTON B	S'ÉLANCER AVEC LES AILES DU COEUR, ANNULER UNE SÉLECTION
COMMANDE C	ILLUSTRER /SÉLECTIONNER UN MAGNUS DE QUÊTE
BOUTON X	LANCER UN MAGNUS DE QUÊTE (LORSQUE TU SÉLECTIONNES UN MAGNUS DE QUÊTE)
BOUTON Y	ILLUSTRER L'ÉCRAN DU CAMP
BOUTON L	CHANGER AVEC LE MÉLANGEUR (LORSQUE TU SÉLECTIONNES UN MAGNUS DE QUÊTE)
BOUTON R	CHANGER AVEC LE MÉLANGEUR (LORSQUE TU SÉLECTIONNES UN MAGNUS DE QUÊTE)
START	PAUSE

COMMANDES EXCLUSIVES À L'ÉCRAN DE COMMANDE

MANETTE	DÉPLACER LE CURSEUR
BOUTON DIRECTIONNEL ✚	DÉPLACER LE CURSEUR
BOUTON A	PARLER, INSPECTER, SAUTER AVEC LES AILES DU COEUR, ENVOYER UN MESSAGE

Cartes Magnus

Cette section expliquera tout sur les cartes Magnus. La première chose que tu devrais savoir est comment le système Magnus fonctionne.

QU'EST-CE QU'UN MAGNUS ?

Dans le monde de Baten Kaitos, il y a des articles nommés Magnus (ou cartes Magnus) qui peuvent absorber la nature de presque tout, incluant les armes, la magie et les articles. (Par contre, ils ne peuvent pas absorber la nature des articles précieux.) Tu utiliseras ces Magnus pendant un combat ainsi que lors de situations spécifiques pendant ta quête.

Il existe deux types de Magnus : Magnus de combat et Magnus de quête.

MAGNUS DE COMBAT (BATTLE MAGNUS)

NOMBRE D'ESPRIT (SPIRIT NUMBER)

Les Magnus utilisés lors d'un combat sont appelés Magnus de combat. Il y a de nombreux types de Magnus de combat, incluant le Magnus de technique, le Magnus de technique spéciale et l'équipement Magnus. Tu utiliseras le Magnus de combat lors de batailles pour attaquer tes ennemis et améliorer ta santé. Une fois que tu as utilisé le Magnus de combat, il retourne dans ton paquet pour être utilisé à nouveau.

MAGNUS DE QUÊTE (QUEST MAGNUS)

Lorsque tu explores les endroits et les choses à l'écran du terrain, tu pourrais avoir des opportunités d'absorber leur nature Magna. Si tu as une carte Magnus vide lorsqu'une telle opportunité se présente, tu peux absorber la nature de cet objet et l'amener avec toi. Ces natures Magna deviennent des Magnus de quête et peuvent être utilisées dans plusieurs sous-quêtes différentes.

Le terrain (Section 1)

Sur le terrain, tu peux explorer les villes (où tu peux apprendre des informations ou magasiner afin de te préparer pour les aventures à venir) et les donjons (où tu dois combattre des ennemis en chemin).

CONSULTER L'ÉCRAN DE JEU

Voici ci-dessous certaines choses que tu pourrais rencontrer dans les villes et les donjons.

1 POINTS D'EXCLAMATION

Lorsqu'un point d'exclamation apparaît, appuie sur le bouton A pour examiner cet endroit. C'est aussi comment tu ouvres des portes.

2 FENÊTRE DE MAGNUS DE QUÊTE

Penche la commande C dans n'importe quelle direction afin de voir la fenêtre de Magnus de quête. (Voir page 36 pour des détails.) Dans certains cas, la fenêtre pourrait apparaître toute seule.

3 CITADINS

Approche-toi des citadins et appuie sur le bouton A pour leur parler.

4 ENNEMIS

Si tu touches un ennemi, tu dois le combattre.

5 COFFRES

Approche un coffre et appuie sur le bouton A afin de l'ouvrir et de prendre l'article à l'intérieur.

VILLE

DONJON

COMMENT UTILISER UN MAGNUS DE QUÊTE

Tu peux utiliser un Magnus de quête une fois que toutes tes cartes Magnus sont vides. Toutefois, le Magnus de quête ne peut pas être utilisé dans un combat. De plus, certains Magnus de quête peuvent être créés seulement avec le passage du temps, les effets de d'autres cartes Magnus ou en performant un mélange Magna. (Voir page 44 pour des détails.)

Utiliser un Magnus de quête

La fenêtre de Magnus de quête apparaît automatiquement dans les cas où tu peux utiliser le Magnus de quête. Penche la commande C à droite ou à gauche afin de faire défiler tes Magnus de quête, ensuite, appuie sur le bouton A pour utiliser le Magnus sélectionné. Si tu as plus de huit cartes Magnus, penche la commande C vers le haut ou le bas pour faire défiler les rangées de cartes. La fenêtre de Magnus de quête apparaîtra à chaque fois que tu pencheras la commande C lorsque tu es à l'extérieur d'un combat. Tu peux utiliser la fenêtre afin de vérifier ton Magnus de quête ou pour performer un mélange Magna. (Voir page 44 pour des détails.)

Obtenir de l'essence Magna

Si tu examines un endroit où un point d'exclamation apparaît, tu peux trouver de l'essence Magna. Si tu as des cartes Magnus vides, tu pourrais être capable d'absorber l'essence.

Vider des cartes Magnus

Sélectionne un Magnus de quête et appuie sur le bouton X pour relâcher de l'essence Magna. Cette action fera en sorte de vider ta carte Magnus et de la changer en une carte Magnus vide. Tu peux aussi faire cela sur le menu du camp en utilisant les options «View» et «Mix» sous Magnus de quête. (Prends note que certains Magnus de quête ne peuvent pas être vidés.)

Le terrain (Section 2)

MAGASINS

Dans les villes, on peut retrouver des magasins où tu peux acheter, vendre et améliorer des Magnus de combat ou lire les lettres que tu as reçues.

Acheter et vendre

Choisis « Buy and Sell » pour faire ton magasinage. Fais une sélection sur le menu, ensuite, confirme les articles que tu veux acheter, vendre ou améliorer. Les options qui apparaissent pourraient différer d'un magasin à l'autre.

OPTIONS DE MAGASINAGE

ACHETER (BUY)

ACHETER DES MAGNUS DE COMBAT.

VENDRE TA PILE DE DÉBARRAS (SELL JUNKPILE)

VENDS TOUTES LES CARTES MAGNUS DE TA PILE DE DÉBARRAS. (VOIR PAGE 43 POUR PLUS DE DÉTAILS.)

AMÉLIORER (UPGRADE)

CHOISIS CETTE OPTION AFIN D'AMÉLIORER LES MAGNUS DE COMBAT QUE TU POSSÈDES PRÉSENTEMENT. LES AMÉLIORATIONS POSSIBLES DE MAGNUS DE COMBAT VARIENT D'UN MAGASIN À L'AUTRE.
EN PLUS DE L'OR, TU POURRAIS AVOIR BESOIN DE MAGNUS DE QUÊTE SPÉCIAUX AFIN D'AMÉLIORER UN MAGNUS DE COMBAT.

LORSQUE TU AMÉLIORES UNE LONGUE ÉPÉE :
LONGUE ÉPÉE (MAGNUS DE COMBAT)
+ BRAISES (MAGNUS DE QUÊTE)
= ÉPÉE DE FEU (MAGNUS DE COMBAT)

COUPONS D'EMBALLAGE MAGNUS (MAGNUS PACK COUPONS)

TU PEUX ÉCHANGER TES COUPONS D'EMBALLAGE MAGNUS (RETROUVÉS DANS TES BIENS) POUR DIX MAGNUS DE COMBAT MYSTÈRES.

QUITTER (LEAVE)

CHOISIS CECI AFIN DE TERMINER TON MAGASINAGE.

Le terrain (Section 3)

L'ENDMOST BETHEL

Parle au prêtre et prie pour augmenter ta catégorie ou pour acheter une aura. Il t'offrira aussi des explications détaillées sur les catégories et les systèmes d'aura.

Amélioration de catégorie

Une fois que tu as ramassé un certain montant de TP, tu peux améliorer la catégorie de ton paquet de Magnus de combat. Lorsque tu améliores la catégorie de ton paquet, le nombre de cartes que tu peux avoir dans ton paquet, la grosseur de ta jauge de MP qui augmente lors d'un combat et le nombre de cartes dont tu peux te débarrasser à la fois augmentent.

Acheter une aura

Si tu possèdes des biens particuliers, comme des breloques ou des talismans, tu peux acheter une aura et l'utiliser afin d'améliorer temporairement les attributs d'un seul personnage. Il existe différents types d'aura, mais tu peux seulement en acheter un par personnage n'importe quand. Plus tu es sur un niveau élevé, mieux seront les effets de l'aura. Si tu achètes une aura alors que l'autre fait encore effet, les effets de l'aura précédente cesseront.

EXEMPLES D'AURA

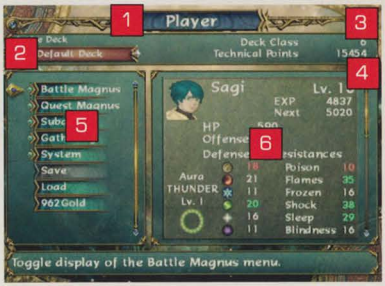
ATTAQUE	AMÉLIORE TA PUISSANCE D'ATTAQUE.
TERRE	AMÉLIORE TES DÉFENSES PHYSIQUES.
FEU	AMÉLIORE TES FLAMMES DE DÉFENSE ET TA RÉSISTANCE AU FEU.

L'écran du camp

Appuie sur le bouton Y sur le terrain ou sur la carte de sous-mondes pour consulter l'écran du camp. Ici, tu peux vérifier tes Magnus et tes autres biens et changer une variété de réglages.

CONSULTER L'ÉCRAN DE JEU

Ci-dessous se trouve l'information de base que tu peux consulter à l'écran du camp.



1 NOM DU JOUEUR (ESPRIT) (PLAYER NAME)

2 PAQUET ACTIF (ACTIVE DECK)

C'est le paquet que tu utilises dans un combat.

3 CATÉGORIE DU PAQUET ACTUEL (CURRENT DECK CLASS)

Lorsque tu augmentes de catégorie, le nombre de paquets que tu peux créer et ta jauge de MP augmenteront.

4 POINTS TECHNIQUES ACTUELS (TP) (CURRENT TECHNICAL POINTS)

Le TP est accumulé lors d'un combat. Une fois que tu en as ramassé suffisamment, tu peux améliorer ton paquet.

5 MENU DU CAMP

6 FENÊTRE DES PERSONNAGES

Les paramètres de tes personnages sont illustrés ici. Penche la commande C vers le haut ou le bas pour faire défiler, et vers la gauche ou la droite pour illustrer la taille.

Paramètres

Ce sont les habiletés du personnage illustré dans la fenêtre des personnages. Les valeurs de défense et de résistance peuvent être changées selon l'aura et les effets du Magnus de quête. Les nombres en vert représentent les habiletés qui sont présentement améliorées, alors que les nombres en rouge illustrent les habiletés qui ont été réduites.

LV.	LE NIVEAU DU PERSONNAGE AUGMENTE LORSQU'UN MONTANT SUFFISANT D'EXPÉRIENCE (EXP) A ÉTÉ RAMASSÉ.
HP	LA RÉSISTANCE (POINTS DE COUPS) DU PERSONNAGE. S'IL ATTEINT ZÉRO LORS D'UN COMBAT, LE PERSONNAGE TOMBERA.
EXP	LE MONTANT DE EXP QUE LE PERSONNAGE A RAMASSÉ JUSQU'À MAINTENANT.
NEXT	LE MONTANT DE EXP NÉCESSAIRE POUR AUGMENTER DE NIVEAU.
ATTACK	POUVOIR PHYSIQUE D'ATTAQUE.
DEFENSE	DÉFENSE CONTRE DES ATTAQUES D'ÉLÉMENTS (PAGE 51).
RESISTANCE	DÉFENSE CONTRE DIFFÉRENTS EFFETS CAUSÉS PAR DES ALIMENTS.
AURA	AURA ACTUELLE (PAGE 38).

Menu du camp

Utilise la manette ou le bouton directionnel ✚ pour sélectionner un article, ensuite, appuie sur le bouton A pour obtenir une explication détaillée de cet article.

BATTLE MAGNUS (PAGE 41-43)	CONSULTE TES MAGNUS DE COMBAT ET MODIFIE TES PAQUETS.
QUEST MAGNUS (PAGE 44-45)	CONSULTE ET COMBINE TES MAGNUS DE QUÊTE.
SUBQUESTS	CONSULTE UNE LISTE DE SOUS-QUÊTES QUE TU AS REÇUES ET CONSULTE TES MAGNUS SEDNA.
GATHERING	CONSULTE TOUS LES MAGNUS, LES COMBOS EX ET LES MONSTRES QUE TU AS RAMASSÉS. TU PEUX AUSSI ÉCOUTER LA MUSIQUE DU JEU.
SYSTEM	CHANGE LE COMBAT, LA VIBRATION ET LES RÉGLAGES DU SON OU VÉRIFIE COMBIEN DE TEMPS TU AS JOUÉ.
SAVE	SAUVEGARDE DES DONNÉES DE JEU.
LOAD	CHARGE DES DONNÉES DE JEU.
GOLD	LE MONTANT D'OR QUE TU POSSÈDES.

Magnus de combat (Section 1)

Utilise ce menu pour configurer tes réglages de Magnus lors d'un combat. Assure-toi d'organiser ton paquet avant de combattre. La préparation mène à la victoire !

PAQUETS

Tes paquets sont composés d'un certain nombre de cartes de chacun des types, toutes choisies par toi, avant que tu rencontres un ennemi. Tous les personnages pigeront dans un paquet mais certaines cartes sont spécifiques à certains membres (page 48). Assure-toi donc d'en avoir une bonne variété. Au début, tu seras seulement capable de créer un paquet mais à mesure que tu augmenteras de catégorie de paquet (page 38), tu seras capable d'en garder plus d'un à la fois.

Sélection du paquet

Changer tes réglages de paquet. Sélectionne un paquet et appuie sur le bouton A. Tu verras ensuite le menu de sélection de paquet (Deck Selector).

MENU DE SÉLECTION DE PAQUET

RÉGLER ET ACTIVER UN PAQUET (SET TO ACTIVE DECK)	UTILISE LE PAQUET DÉSIGNÉ POUR UN COMBAT.
MODIFIER LE PAQUET (EDIT THIS DECK)	PLACE DES MAGNUS DE COMBAT DANS TON PAQUET OU RETOURNE-LES DANS TON STOCK (PAGE 42).
CHANGER LES MEMBRES (CHANGE MEMBERS)	CHANGE LA FORMATION DE TON ÉQUIPE (PAGE 43).
RENOMMER CE PAQUET (RENAME THIS DECK)	CHANGE LE NOM DE TON PAQUET (PAGE 43).
INITIALISER (INITIALIZE)	INITIALISE TON PAQUET (PAGE 43).
COPIER CE PAQUET (COPY THIS DECK)	COPIE TON PAQUET (PAGE 43).

Modifier le paquet

Utilise la manette ou le bouton directionnel ✚ afin de sélectionner un Magnus avec le curseur. Ensuite, appuie sur le bouton A. Appuie sur le bouton L ou R afin de changer les fenêtres et utilise le bouton Y pour trier.

1 STOCK

Ce sont tous tes Magnus de combat. Les cartes qui sont en train d'être utilisées dans le paquet dans lequel tu fais des modifications apparaîtront en gris, mais elles peuvent être utilisées aussi dans d'autres paquets.

2 PAQUET ÉTANT MODIFIÉ

Ceci illustre le nom et les cartes faisant partie du paquet auquel tu apportes des modifications.

3 TRIER

Choisis une catégorie et trie en conséquence.

4 FENÊTRE DE MAGNUS

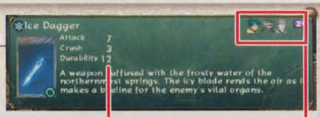
5 NOMBRE DE MAGNUS

C'est le nombre de cartes dans ton paquet et le nombre de cartes que ton paquet peut contenir.

NOMBRES D'ESPRIT (SPIRIT NUMBER)	TRIE LES NOMBRES D'ESPRIT.
TYPE	TRIE PAR TYPE.
UTILISATEUR (USER)	TRIE PAR UTILISATEUR.
UTILISATION DU PAQUET (DECK USAGE)	TRIE LES MAGNUS QUI NE SONT PAS DANS AUCUN PAQUET.

La fenêtre de Magnus

Vérifie les informations sur les Magnus ici. Utilise le bouton Z pour modifier la taille de la fenêtre.


Ice Dagger
Attack 7
Crush 3
Durability 12
A weapon infused with the frosty water of the northern
st springs. The icy blade rends the air as it
makes a b
line for the enemy's vital organs.

PROPRIÉTÉS DES MAGNUS

Ceci illustre les valeurs d'attaque et de défense des Magnus, ainsi que les affiliations et les effets. Les statistiques qui sont augmentées sont illustrées en vert et les statistiques qui seront diminuées sont illustrées en rouge.

PERSONNAGES

Les visages des personnages qui peuvent utiliser cette carte sont marqués.

Magnus de combat (Section 2)

Changer les membres

Décide des membres que tu aimerais utiliser pour un combat. Déplace la manette ou le bouton directionnel ✚ en haut ou en bas pour sélectionner les membres et à gauche et à droite pour modifier leur état actif. Sélectionne un personnage et appuie sur le bouton A afin de changer l'emplacement des membres de ton équipe. Appuie sur « OK » pour confirmer tes choix.

Renommer un paquet

Tu peux changer le nom de tes paquets.

Initialiser

Tu peux effacer des données de paquet mais tu ne peux pas effacer ton paquet actif.

Copier un paquet

Tu peux aussi copier les données d'un paquet sur un espace vide pour paquet. Tu ne seras pas capable de choisir cette option si tu n'as pas un espace vide disponible.

STOCK

Ici, tu peux voir toutes les cartes Magnus que tu as ramassées. Tu peux utiliser le bouton Y pour trier tes Magnus (page 42). Tu peux utiliser le bouton X pour déplacer un Magnus vers la pile de débarras (junkpile) seulement si le Magnus n'est pas gris.

PILE DE DÉBARRAS (JUNKPILE)

C'est un endroit où tu places les Magnus dont tu n'as plus besoin. Une fois que ta pile de débarras excède 200 cartes, les cartes seront effacées de façon permanente dans l'ordre selon lequel elles ont été jetées. Toutefois, si tu visites un magasin, tu peux vendre toutes tes cartes de débarras (page 37). Sélectionne un Magnus et appuie sur le bouton A afin de le ramener dans ton stock.

Magnus de quête

Ce menu te permet de voir et d'arranger tes Magnus ou de les combiner selon les recettes.

CONSULTER ET MÉLANGER (VIEW AND MIX)

Cette option te permet de voir les Magnus de quête. Tu peux performer un mélange Magna sur les cartes Magnus de quête afin de créer un nouveau Magnus de quête.

Mélange Magna

Tu peux placer de nombreux Magnus de quête dans un Magnus spécial vide appelé mélangeur Magna (Magna Mixer) pour créer différents Magnus de quête. Tout d'abord, sélectionne le mélangeur sur la fenêtre à droite et appuie sur le bouton A pour confirmer. Ensuite, choisis deux Magnus à utiliser en tant qu'ingrédients.

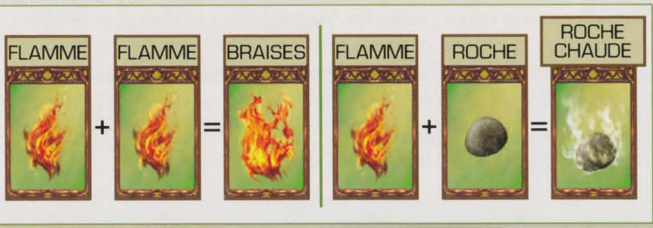
Quest Magnus
Choose materials to mix.
Discard
Bump
(Salt) (Boulder)
Place these magnet essences in the mixer?
Yes
Boulder
A special boulder made from collected stones reinforced with rubber. Getting hit by this would hurt (or kill) you. Boosts physical offense.

Un mélange Magna utilise généralement deux Magnus de quête, mais dans certains cas, il pourrait exiger des ingrédients additionnels. Si une icône de notification apparaît et qu'un point d'exclamation apparaît au-dessus du mélangeur alors que tu es en train de mélanger, ajoute les bons ingrédients additionnels. Si tu ne les ajoutes pas, ton mélange échouera. Sache bien que compléter un mélange Magna prend un certain temps.

ICÔNE DE NOTIFICATION

Cette icône t'indique quand ajouter des ingrédients et quand ton mélange est complété.

MÉLANGEUR MAGNA



Commander

Certains Magnus de quête réagissent bizarrement lorsqu'ils sont à côté d'un autre. Ceci signifie que la commande de Magnus de quête peut être très importante. Pour changer de Magnus de quête, sélectionne-en un et appuie sur le bouton A.

RÉACTIONS DE MAGNUS DE QUÊTE

Cette flèche ici indique quel Magnus en influence un autre.

RECETTES DE MÉLANGES

Lorsque tu crées un nouveau Magnus de quête avec le mélangeur, la recette apparaîtra ici pour référence future. Les recettes que tu trouves lors de tes voyages apparaîtront aussi ici.

Déplacer le curseur

Il y a deux fenêtres sur un paquet et sur les écrans de Magnus. Utilise le bouton L ou R pour te déplacer de la fenêtre de droite à la fenêtre de gauche.

L'écran de combat

L'écran de combat contient une variété d'informations. Apprendre à l'utiliser pourrait sauver ta peau lors d'un combat.

ÉCRAN DE COMBAT

1 LISTE PRÊT

Cette liste illustre, dans l'ordre, les personnages qui sont prêts à agir dans un combat. Le personnage du haut de la liste sera le prochain à agir.

POSITIONS :

GAUCHE :	
MILIEU :	
DROITE :	

2 FENÊTRE DE DESCRIPTION DE MAGNUS

Illustre le nom des Magnus et le personnage qui peut l'utiliser.

3 TA MAIN

Tu peux utiliser ces Magnus.

4 PERSONNAGE CHOISISSANT LES MAGNUS

Penche la commande C vers la gauche ou la droite pour changer le personnage qui choisit les Magnus.

5 ÉTAT ACTUEL

« Action » signifie que le personnage est prêt à agir, « Down » signifie que le personnage est tombé, « Danger » signifie que le personnage n'est pas conscient et « Pass » signifie qu'on a passé par-dessus le personnage.

6 JAUGE MP

7 HP ACTUEL

Illustré en nombres ainsi qu'avec la jauge.

8 JAUGE DE DÉLAI

Cette jauge se remplit lorsque tu complètes un tour ou lorsque ton personnage est tombé ou inconscient. Tu pourras agir seulement lorsque la jauge disparaîtra. La barre de la jauge disparaîtra seulement avec le passage du temps.

9 EQ (MAGNUS ÉQUIPÉ)

C'est un Magnus que tu as équipé (page 53). Les nombres illustrés indiquent les valeurs de résistance.

JAUGE MP

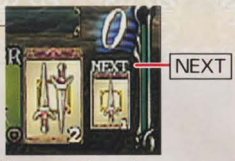
MP signifie « Puissance de Magnus » et la jauge se vide lorsque tu utilises des techniques spéciales ou des artefacts Magnus (page 52). Cette jauge MP est partagée par les trois membres de l'équipe et elle sera réduite à chaque fois qu'un des membres utilise une technique, un article, un équipement, un élément ou un Magnus de stratégie. Lorsqu'elle est complètement remplie, tu augmenteras d'un niveau, ce qui te permettra d'utiliser des techniques spéciales ou des artefacts Magnus de ce niveau. Lorsque la catégorie de ton paquet augmente aussi d'un niveau (page 38), le niveau maximum que ta jauge MP peut atteindre sera un niveau plus élevé.

Éclatement

Si ta jauge MP atteint le niveau 5 et que tu appuies sur le bouton Y, tu entreras dans un état d'éclatement, ce qui te permettra d'utiliser des techniques spéciales et des artefacts Magnus qui ne te coûteront aucun MP pendant une courte période. Lorsque l'état d'éclatement se termine, ton MP reviendra à zéro et il prendra un certain temps avant que ta jauge se remplisse à nouveau.

Magnus dans ta main

Lorsque tu utilises un Magnus dans ta main qui a été pigé d'un paquet brassé dans une bataille, la carte appelée « Next » est celle qui remplacera celle dans ta main. Le nombre de Magnus dans ta main est basé sur le nombre de Magnus dans ton paquet et diminuera en conséquence. Tu pourrais avoir remarqué que quelques fois, la carte appelée « Next » brille. Cela signifie que le pouvoir des esprits a décidé de choisir, pour toi, la meilleure carte à utiliser.



Utiliser les Magnus de combat (Section 1)

Toutes les actions des combats sont le résultat de l'utilisation d'une attaque, une défense ou d'un Magnus de guérison. Apprends les différences et utilise-les intelligemment.

CONSULTER LES MAGNUS DE COMBAT

Tu peux deviner le type et l'utilisation d'un Magnus par sa couleur et ses marques.

1 COULEUR DE FOND

Ceci indique l'élément Magnus ou de quel élément il se défend (page 51).

2 NOMBRES D'ESPRIT

Les nombres des Magnus changent selon les types (pages 52-53).

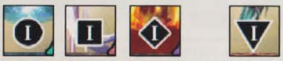
0 : ÉQUIPEMENT MAGNUS
1 : ATTAQUE FAIBLE
2 : ATTAQUE MOYENNE
3 : ATTAQUE FORTE
4 : TECHNIQUE SPÉCIALE NIVEAU 1
5 : TECHNIQUE SPÉCIALE NIVEAU 2
6 : TECHNIQUE SPÉCIALE NIVEAU 3

3 MARQUE R

Cette marque apparaît sur le Magnus qui peut être équipé pendant un combo de relais (page 51).

4 NIVEAU DE MP REQUIS

Ces nombres apparaissent seulement sur les Magnus qui utiliseront du MP. Le design est différent dépendamment du personnage qui l'utilise.



SAGI MILLY GUILLO TOUS LES 3

5 MARQUE D'AMÉLIORATION

Cette marque apparaît sur les Magnus qui ont été améliorés (page 37).

6 PERSONNAGES QUI PEUVENT UTILISER

Le design de chaque Magnus devrait t'indiquer qui peut l'utiliser.

COMMENT UTILISER LES MAGNUS

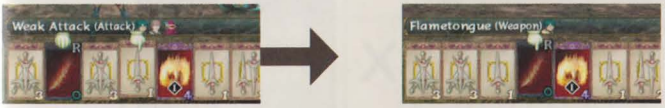
Choisis un Magnus à utiliser parmi ceux dans tes mains et appuie sur le bouton A pour l'utiliser.

Choisir une cible

Lorsque tu utilises une technique, une technique spéciale ou un article Magnus, tu peux choisir une cible amie ou ennemie (page 52). Lorsque tu choisis le Magnus, appuie sur le boutons L ou R pour faire défiler les cibles possibles. Lorsque tu choisis une cible ennemie, tu peux aussi vérifier la jauge de délai.

Organiser un Magnus

Lorsque tu choisis un Magnus, tu peux aussi réorganiser les Magnus dans tes mains. Penche la manette ou le bouton directionnel ✚ vers le bas afin de choisir le Magnus et répète cette action afin de le déplacer.



Se débarrasser d'un Magnus

Tu peux te débarrasser d'un Magnus en appuyant sur le bouton B. En premier, tu peux seulement te débarrasser d'une seule carte à la fois, mais lorsque que tu augmentes de catégorie, tu seras capable de te débarrasser d'un plus grand nombre à la fois. Tu ne peux pas te débarrasser d'un Magnus et en utiliser un autre en même temps.

Sélectionner le temps (ST)

La sélection du temps est le temps que tu as pour choisir un Magnus pendant ton tour lors d'une bataille. Lorsque cette minuterie est à 0, le tour de ce personnage est terminé. La minuterie pourrait changer selon le mode de combat que tu sélectionnes. Choisis donc le mode qui te convient le mieux.

Utiliser les Magnus de combat (Section 2)

COMBOS

Un combo se produit lorsqu'un personnage révèle un barrage de techniques consécutives. Tu peux seulement faire ceci en utilisant des Magnus selon l'ordre de leur nombre d'esprit du plus petit au plus grand. Plus tu utilises de Magnus, plus ta jauge MP se remplira. Tu ne peux pas utiliser de Magnus sans les nombres d'esprit pour créer des combos.

LES MAGNUS QUE TU PEUX UTILISER EN CRÉANT DES COMBOS BRILLENT EN BLANC.

ALORS QU'IL EST POSSIBLE D'ÉVITER DE SAUTER DES NOMBRES LORSQUE TU CRÉES DES COMBOS, TU NE PEUX PAS ALLER DU PLUS GRAND AU PLUS PETIT, ET TU NE PEUX PAS UTILISER LE MÊME NOMBRE PLUS D'UNE FOIS.

COMBOS EX (EXTRA)

Lorsque tu utilises des combinaisons spéciales de Magnus, tu pourrais faire un combo EX, améliorant ainsi ta puissance d'attaque ou d'autres paramètres. Tu peux consulter les combos EX que tu as découverts à partir du menu de rassemblement.

COMBO DE RELAIS

Un combo de relais est un combo qui implique deux personnages ou plus. Lorsqu'un personnage termine avec une technique spéciale et que le prochain personnage commence avec une attaque faible, tu peux commencer un combo de relais. S'il y a un ennemi dans la liste prêt (page 46) entre les deux personnages ou si les deux personnages ont des cibles différentes, le combo échouera.

UN MAGNUS QUI TE PERMET DE COMMENCER UN COMBO DE RELAIS PORTERA L'INSCRIPTION : RELAY.

Équipement et éléments Magnus portant la marque R

Lorsque tu fais un combo de relais, utiliser un équipement Magnus pendant le combo brisera la chaîne à moins qu'il porte la marque R (page 48).

Éléments

Les Magnus de combat sont habituellement alignés avec un des sept éléments suivants : feu, glace, lumière, noirceur, éclair et physique variable. Équiper ou utiliser un Magnus provoquera un effet relié à son affiliation d'éléments. Essaie d'utiliser le Magnus d'un élément qu'un ennemi a en faible résistance dans le but de maximiser les torts causés. Fais attention de ne pas utiliser une attaque d'éléments contre un ennemi qui a une résistance forte à cet élément.

L'ÉLÉMENT VARIABLE MAGNUS EST POUR DES TECHNIQUES SPÉCIALES SEULEMENT. C'EST HABITUELLEMENT DES ATTAQUES PHYSIQUES, MAIS IL PEUT S'APPROPRIER LES CARACTÉRISTIQUES D'UNE ARME D'ÉLÉMENT SI TU EN AS UNE D'ÉQUIPÉE.

Utiliser les Magnus de combat (Section 3)

TYPES DE MAGNUS DE COMBAT

Il y a six types principaux de Magnus de combat. Chacun a ses propres forces, alors tu dois apprendre à bien les utiliser.

Techniques Magnus (Nombres d'esprit 1, 2 et 3)

Ces attaques sont numérotées selon un ordre de puissance et tous les personnages peuvent les utiliser. Les nombres d'esprit correspondent à une attaque faible, une attaque moyenne et une attaque forte.

Techniques spéciales Magnus (Nombres d'esprit 4, 5 et 6)

Ces Magnus sont spécifiques à chaque personnage, augmentent de force du niveau 1 au niveau 3 et requièrent un niveau MP égal au nombre à utiliser. Leurs nombres d'esprit sont 4, 5 et 6.

Article Magnus (Aucun nombre d'esprit)

Presque tous ces articles peuvent être utilisés par tous les personnages. Il provoque des effets tels qu'augmenter la puissance d'attaque ou rétablir ton HP. Parce qu'ils n'ont pas de nombre d'esprit, ils ne peuvent pas être utilisés en tant que combos. Ces artefacts requièrent du MP.

Équipement Magnus (Aucun nombre d'esprit)

Ce type est réparti en trois catégories : armes, armures et accessoires. Tu peux seulement en utiliser un à la fois lors d'un combat. Lorsque tu en équipes un (page 46), ton caractère aura certaines propriétés. Lorsque la durabilité d'un article atteint zéro ou que le combat se termine, l'article sera déséquipé automatiquement.

CE TYPE DE MAGNUS A HABITUELLEMENT UN NOMBRE D'ESPRIT DE ZÉRO MAIS CERTAINS ACCESSOIRES ET ARMURES N'ONT PAS DE NOMBRE D'ESPRIT.

ARMES	ELLES SONT SPÉCIFIQUES À CHAQUE PERSONNAGE. LES ÉQUIPER AMÉLIORERA L'HABILETÉ DE TON PERSONNAGE À CAUSER DU TORT À UN ENNEMI OU À LUI INFLIGER DES EFFETS QUI NUIERONT À LEUR ÉTAT. CHAQUE UTILISATION RÉDUIT UN PEU LA DURABILITÉ DE L'ARME.
ARMURE	ELLES SONT SPÉCIFIQUES À CHAQUE PERSONNAGE. LES ÉQUIPPER AMÉLIORERA L'HABILETÉ DE TON PERSONNAGE À PRÉVENIR LES TORTS. CHAQUE ATTAQUE REÇUE RÉDUIT UN PEU LA DURABILITÉ DE L'ARMURE.
ACCESSOIRES	TOUS LES PERSONNAGES PEUVENT UTILISER CE TYPE ET CHAQUE MAGNUS T'APPORTERA DES BÉNÉFICES DIFFÉRENTS.

Élément Magnus (Aucun nombre d'esprit)

L'élément variable Magnus (page 51) peut s'approprier les caractéristiques des techniques spéciales d'éléments (comme le feu, la glace, l'éclair, la lumière et la noirceur) et peut apporter des statistiques de bonus spéciales.

PARCE QUE LEUR NOMBRE D'ESPRIT EST ZÉRO, CEUX-CI PEUVENT ÊTRE UTILISÉS COMME UN ÉQUIPEMENT MAGNUS. TOUTEFOIS, ILS PRÊTENT SEULEMENT LEURS PROPRIÉTÉS AU PROCHAIN COMBAT OU COMBO.

FEU

GLACE

ÉCLAIR

LUMIÈRE

NOIRCEUR

Magnus de stratégie (Aucun nombre d'esprit)

Tous les personnages peuvent utiliser ces Magnus spéciaux. Ils te permettent de faire des choses comme te sauver d'un combat ou provoquer tes ennemis. Parce que leur nombre d'esprit est zéro, ils ne peuvent pas être utilisés en tant que combos.

Renseignements légaux importants

La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre jeu. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des mécanismes de copie non autorisés, ni des accessoires non brevetés. L'utilisation de tels mécanismes annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou agent autorisé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou perte causés par l'utilisation de tels mécanismes. Si l'utilisation d'un tel mécanisme causait le bris de votre jeu, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et initiez de nouveau le mode normal de jeu. Si votre jeu ne fonctionne pas sans utilisation d'un tel mécanisme, veuillez contacter votre distributeur régional autorisé de Nintendo (voir ci-dessous).

Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux.

Le présent manuel et tout autre document imprimé accompagnant ce jeu sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

Pour obtenir de plus amples renseignements ou de l'aide, veuillez contacter :
Le Service à la clientèle de Nintendo à
www.nintendo.com
ou au 1 (800) 255-3700
(aux É.-U. et au Canada)

Renseignements sur l'entretien et la garantie

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à www.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (Nintendo) garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo réparera ou remplacera sans frais la pièce ou le produit défectueux. Le propriétaire original ne peut profiter de la présente garantie que si la date d'achat du produit a été enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté dans les douze (12) derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Web, www.nintendo.com ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIAUX OU DE MAIN-D'OEUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS **LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE** ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

NINTENDO CUSTOMER SERVICE
WWW.NINTENDO.COM

or call 1-800-255-3700
MON.-SUN., 6:00 a.m. to 7:00 p.m., Pacific Time
(Times subject to change)

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO
WWW.NINTENDO.COM

ou appelez le 1 (800) 255-3700
LUN.-DIM., entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique
(Heures sujettes à changement)

Nintendo®

Nintendo of Canada Ltd.
110 – 13480 Crestwood Place,
Richmond, B.C. V6V 2J9 Canada
www.nintendo.ca

PRINTED IN USA / IMPRIMÉ AUX É.-U.

60304A